KOEI
FAMICOM FAMILY
任天堂ファミリーコンピュータ™
KOE-IU
イシュメリア聖戦史

はじめに

ゲームの面白さは、歴史の題材にだけ、とどまるわけではありません。たとえば、モンスターや妖精、魔法使いが活躍するファンタジーの世界。そのように想像力のみによって構築(こうちく)された世界も、また、わたしたちを強くひきつけてやみません。この空想世界がもつスリルと楽しさを、新しいゲームの手法で表現することはできないだろうか……。長いあいだ、わたしはそんな夢をあたためてきました。

『ロイヤルブラッド』は、こうして生まれた〈イマジネーションゲームシリーズ〉の記念すべき第1作です。様々な空想世界を舞台に、コンピュータの新しい面白さを引きだし、想像力を刺激するシリーズ、それがイマジネーションゲームシリーズです。この『ロイヤルブラッド』では、中世の雰囲気漂う架空の島国を舞台に、モンスターと人間たちが交錯(こうさく)して繰り広げる幻想世界を表現しています。空想の世界でしか味わえない“剣と魔法”の醍醐味(だいごみ)を、そしてシミュレーションゲームの新しい可能性を、どうぞたっぷりとお楽しみください。

シブサワ・コウ

目次

ロイヤルブラッド伝説……3
『ロイヤルブラッド』の世界について説明します。

幻想の世界へ……9
各シナリオ説明・ゲームの進め方について説明します。

イシュメリアのきまり……25
画面の見方・データ・コマンドについて説明します。

戦士に捧げるバラード……35
戦闘画面の見方・戦闘方法について説明します。

チャンスは1日にしてならず……43
イベントについて説明します。

伝説の竜を求めて……49
第5部隊のメンバーについて説明します。

コマンド・第5部隊一覧……61

●『ロイヤルブラッド』イメージイラストについて

このゲームの舞台である幻想の世界を表現してみました。城に幽閉された王女アヴェールと、それを救いに現れる馬上の騎士、そして騎士の頭上に浮かぶ王冠こそ、王の象徴「ロイヤルブラッド」です。王冠はいったい誰の手に渡るのでしょうか。馬上の勇者となるのは、あなた自身です。

(生籟範義(おうらいのりよし)・イラストレーター)

ロイヤルブラッド伝説

ここでは、『ロイヤルブラッド』の世界を説明します。
王女アヴェールはなぜ王冠を壊そうとしたのか？
イシュメリアとはどんな国なのか？
そして、全シナリオに登場するブランシェ家とライル家とは？
ゲームを始める前にぜひ、ご一読ください。

ロイヤルブラッド
～王冠の秘密～

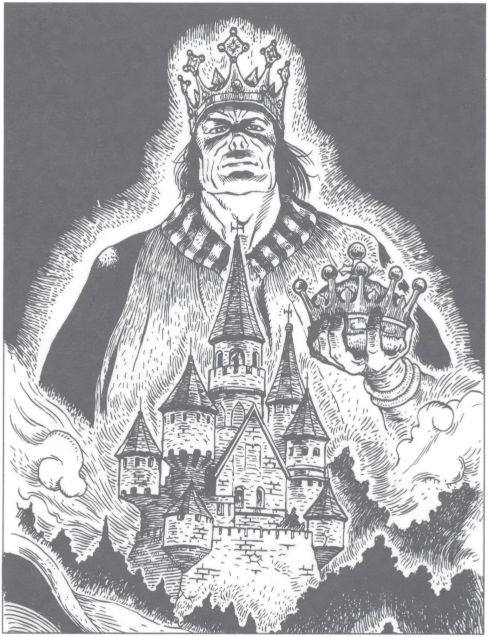
はるか遠い昔──。イシュメリアは、自然に恵まれ、妖精と人間とモンスターが平和に暮らす島国でした。しかし、あるとき、邪悪な魔法使いザミエルが現れ、ドラゴンを魔術で呼び寄せると、その炎ですべてを焼き尽くそうとしたのです。イシュメリアの神は、水竜（すいりゅう）パスハをつかわしました。パスハは、6人の魔術師たちと力をあわせてついにザミエルを倒します。そして、ドラゴンを6人の魔術師とともに王の冠に封印しました。

7つの宝石がちりばめられたこの王冠は、ロイヤルブラッドと呼ばれ、王の命でのみ、その力を発揮しました。歴代の王はその力によってイシュメリアを正しく統治したのです。

平和は、しかし、永遠には続きません。時の王エセルレッドが、王冠の巨大な力を使って、家臣の財産や美しい娘たちを奪い、叛逆（はんぎゃく）者を処刑し、欲望のおもむくまま悪逆（あくぎゃく）のかぎりを尽くしたのです。

王冠を放ってはおけぬ──見かねたイシュメリアの神は、父の暴政に心を痛める王女アヴェールのもとを訪れました。苦しみにあえぐ民の声に美しい王女の胸ははりさけ、枕が涙で濡（ぬ）れぬ夜はありませんでした。王が留守の明晩、王冠を盗みだして宝石を外しなさい、と神は命じました。「赤い宝石はそのまま冠ごと持っていなさい。あとでわたしが処分してしまうから……」

翌夜、王の寝室に忍び込んだアヴェールは、1つ、2つと王冠の宝石を外していきました。外れた宝石は窓から飛び出し、闇の中に消えてゆきます。そして最後に赤い宝石だけが残ったとき……。「何をしている、アヴェール！」振り返ると、そこに



は父エセルレッドが、恐ろしい顔をして立っていたのです。アヴェールは城の高い塔に閉じこめられてしまいました。

一方、6つの宝石たちは魔術師の姿にかえり、イシュメリア各地の貴族6人を訪れ、ある神託（しんたく）を告げました——自分たち宝石魔術師と王冠をひとつにまとめ、この島を制覇する者こそ、新しい王となり、とらわれの王女を救うことができる、と。

こうして6人の貴族が、王冠をめざして立ち上がったのです。

イシュメリアの国
〜モンスターと人間〜

島国イシュメリアには、一般の人間をはじめ、モンスター、魔術師たちなどが存在します。

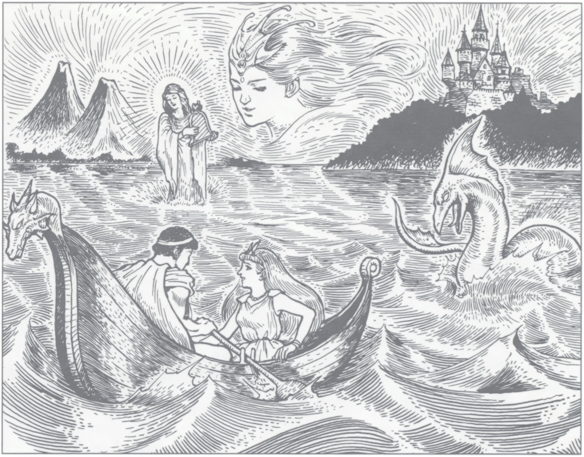
人間には、貴族の当主、当主に仕える領主や家臣、領地で働く領民、そして特殊傭兵隊(とくしゅようへいたい)がいます。

貴族はそれぞれ領地を所有していますが、たった１人の当主が、その広大な領地を見張っていることはできません。そこで、自分に仕える家臣の中から有能な人材を選び、自分の代わりに領地を経営させます。このように領地経営を任された者が、領主です。

当主や領主のもとには、彼らの命令に忠実にしたがって働く領民がいます。彼らは開墾(かいこん)を行ったり、災害から領地を守ったり、また傭兵として戦闘に参加することもあります。

戦闘に参加する人間には、ほかに特殊傭兵隊があります。彼らはまさに戦うために生まれてきたような男たちで、槍(やり)投げや大砲といった専門的な戦闘技術を備えています。いかに当主といえども、彼らを縛(しば)りつけることはできません。彼らは一つの領地に定住することを嫌(きら)い、よりすぐれた雇い主を求めて、島中をさすらっているのです。

また、各領地に棲(す)みつくモンスターも、契約(けいやく)を結べば、戦闘に参加させることができます。契約には、その領地を治める当主の名声が関係します。彼らはもともと山奥や火口など人里はなれたところに棲んでいた獰猛(どうもう)な生き物で、名声が高い人物でなければ、とても管理することはできません。たとえ契約できたとしても、領地を荒らされてしまいます。



ほかに、幸せを運んでくるラッキーモンスターと、不幸をもたらすイーヴルモンスターがいます。彼らを戦争に参加させることはできません。彼らは領民たちを見守る守護神的な存在で、当主や領主が民のための政治を行うと、ラッキーモンスターが領地に現れ、金や作物などを与えてくれます。しかし、民のことをかえりみず、軍事的な政治ばかりしていると、イーヴルモンスターが現れ、統治度や土地価値などを下げてしまいます。

また、イシュメリアには、これらのほかに６人の魔術師がいます。彼らはそれぞれロイヤルブラッドの王冠から外された６個の宝石に閉じこめられ、６人の貴族にアイテムとして所有されています。それぞれは特異な力を持っており、人間やモンスターよりもずっと強力です。

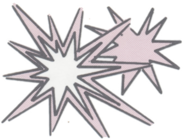
対立する貴族たち
～エランとレッドワルト～

　ブランシェ家とライル家は、イシュメリア歴代の王に仕えた貴族の名門です。ブランシェ家は武官、ライル家は文官として、ともに王をたすけて政務にはげんできました。ところが、ある事件がきっかけで両家は仲たがいし、互いに憎みあうようになってしまいました。両家が争って無駄な血が流されぬよう、歴代の王は彼らの関係に気をつかわねばならなかったのです。

　しかし国王エセルレッドの治世――王は自分のもとに富と権力を集中させるため、この両家の力がじゃまになり、策略を使って、彼らをはるか北方の地方へ追いやり、両家の莫大な富を没収してしまいました。両家は王への報復をたくらみ、いく度も挙兵を試みましたが、伝説の王冠ロイヤルブラッドをもつ王の力は想像を絶して強大で、とても太刀打ちできません。

　王女が夜空に放った宝石魔術師たちが現れたのは、そんなある夜のことでした。そうして、両家の若い当主は、伝説の王冠ロイヤルブラッドと、平和の島イシュメリアの覇権をめざして、ふたたび立ち上がったのです。

　ブランシェ家当主エラン、そしてライル家当主レッドワルト。今ここに、２人の熱い闘いの火ぶたが切られたのです。



幻想の世界へ

まず、ゲームを始める前に、この章を読んでください。
ここでは、ゲームのあらましと操作方法、
各シナリオの概要、目標達成をするまでの
基本的なゲームの進め方を説明しています。

ゲームを始める前に

ゲームのあらまし

『ロイヤルブラッド』は、モンスターと人間が共存する架空の島国イシュメリアを舞台にしたゲームです。プレイヤーは、悪の王エセルレッドを倒そうと、各地で叛乱の機をねらっている独立貴族の１人となります。そして、領地経営を行いつつ、戦争や外交で自国の領地を増やしてゆき、最終的には、各貴族が一つずつ所有している６つの宝石と、赤い宝石のついた王冠を一つにまとめて、王の象徴ロイヤルブラッドを手に入れ、イシュメリア全土30の領地を制覇して、新しい王となるのです。

ゲームの目的

６人の貴族に分散した６つの宝石と、王が所有している赤い宝石のついた王冠とを一つにまとめ、イシュメリア全30領地を制覇することが、プレイヤーの最終目標です。
プレイヤーが担当する当主が死亡し、後継者候補がいないとき、または領地をすべて失ってしまったときは、ゲームオーバーとなります。

第５部隊について

『ロイヤルブラッド』には、人間以外に、モンスターや魔術師、守護神などが登場します。アイテムを手に入れたり、契約をかわしたりなどすることによって、第５部隊として、彼らを戦争に参加させることができます。また、人間でも、銃や槍投げなど特殊な技能をもつ特殊傭兵隊は第５部隊に属します。第５部隊は他部隊にくらべ大きな攻撃力をもつので、この存在は戦争

の有利不利を大きく左右します。

遊び方

通常はＭＡＩＮ画面が表示されており、民政や外交を行います。戦争が起こったときは戦争画面に切り替わり、戦争を行います。

【ＭＡＩＮ画面】

画面には、自分の担当する国のデータと各種のコマンド、そしてイシュメリア全土のマップが表示されています。
毎月１回、民政・外交・軍事などのコマンドを実行するターン（命令を出す機会）が、プレイヤーに回ってきます。プレイヤーは当主や領主にコマンドを実行させ、領地の経営を行いつつ、他の貴族と戦争や外交を行い、領地を広げていきます。
いくつも領地をもっている場合は、それぞれの領地にターンが回り、コマンドを実行します。

【戦争画面】

プレイヤーが他の貴族の領地に攻め込んだり、他の貴族に攻め込まれたりすると、戦争画面に切り替わり、戦争が開始されます。戦争の勝敗が決まると、捕らえた敵国統治者の処分など戦後処理を行い、画面はＭＡＩＮ画面に戻ります。当主が戦死したときは、血縁者（けつえんしゃ）がいれば後継者をたてることができます。血縁者がいない場合はゲームオーバーです。

シナリオ

４つのシナリオがあり、プレーヤーは好きなシナリオからゲームを始められます。各シナリオの選べる当主、勢力分布につい

ては15ページを見てください。

シナリオ1　エランとレッドワルト
シナリオ2　フェリアス家の危機
シナリオ3　ティリアンの戦い
シナリオ4　ロイヤルブラッド

コントローラーの使い方

プレイ人数に関係なく、コントローラーI・IIのどちらも使えます。また、戦争画面での操作は40ページを参照してください。

【領地を選ぶとき】

＋ボタンでマップ上の矢印を動かし、Aボタンを押して決定してください。

【コマンドなどを選ぶとき】

＋ボタンでカーソルを動かし、Aボタンを押して決定してください。一度選んだコマンドを取り消すときは、Bボタンを押してください。

【数字を入力するとき】

金額や兵士数などを入力するときのやり方です。「すこし・はんぶん・ほとんど・ぜんぶ」のいずれかを選んでください。それぞれその国の金や兵士などの25%・50%・75%・100%の数値が自動的に入力されます。細かく数値を入力したいときには、「にゅうりょく」を選び、次の要領で行ってください。＋ボタンの←→で数字のケタを移動させ、↑↓で数字を決めてください。最後にAボタンを押すと、その数値が決定されます。

始め方・終わり方

【ゲームスタート】

①ROMカセットをスロットに差し込み、ファミコンの電源を入れます。

②オープニング画面が表示されます。オープニングを省略したいときは、スタートボタンを押してください。

③次のようなメニュー画面が表示されます。

1：エランとレッドワルト
2：フェリアス家のきき
3：ティリアンの戦い
4：ロイヤルブラッド
セーブデータ1
セーブデータ2

【新しくゲームを始める】

①メニュー画面で、プレイしたいシナリオを選びます。

②プレイ人数を決めます。最大2人まで同時プレイが可能です。

③担当する貴族の当主を決定します。プレイヤーが担当できる家が表示されますので、自分の好きな家を選んでください。その人物データが表示され、マップ上の領地が点滅します。確認のメッセージが表示されますので、はい・いいえのどちらかを選んでください。

④ゲーム進行の助言をしてくれる相談役を選びます。どの相談役を選んでも、ゲームの進行が変わることはありません。

⑤「すべてよろしいですか？」と表示されます。はいを選ぶと、

ＭＡＩＮ画面に移り、ゲームを開始します。やり直したいときにはいいえを選ぶと、メニュー画面にもどります。

【ゲームを再開する（ロード）】

メニュー画面で、セーブデータ１かセーブデータ２を選ぶと、確認のメッセージが表示されますので、はい・いいえのどちらかを選んでください。

ロードはゲーム中も行えます。

【セーブ・ゲーム中のロード・終了】

ゲーム中、セレクトボタンを押すと中断コマンドが表示されます。中断コマンドには次のようなサブコマンドがあります。

セーブ……現在のゲーム内容をセーブします。２つのデータをセーブすることができます。セーブを行うと、その番号に以前セーブしたデータは消えてしまいますので、注意してください。

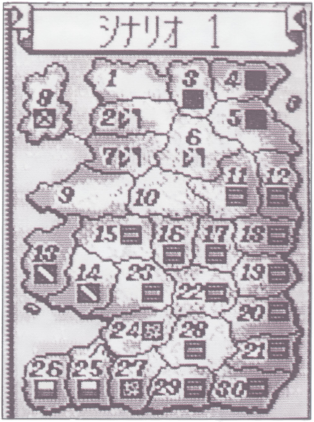
ロード……セーブしたデータをロードします。セーブデータ１かセーブデータ２を選ぶと、確認のメッセージが表示されますので、はい・いいえのどちらかを選んでください。

ひょうじじかん……メッセージの表示速度を変更します。数字の小さい方が表示速度が速くなっています。ゲーム開始時は５にセットされています。

ゲームをやめる……ゲームを終了します。実行すると、「デモプレイにしますか」と表示されます。はいを選ぶと、プレイヤーの担当していた国をコンピュータが担当し、デモプレイとしてゲームが続行されます。いいえを選ぶと、「もういちどゲームをしますか」と表示されます。はいを選ぶとメニュー画面に戻ります。いいえを選ぶとゲームは終了します。

各シナリオ説明

年代順に４つのシナリオがあります。ここではシナリオごとの勢力分布と、選べる各家の当主の説明をしましょう。



シナリオ１

エランとレッドワルト

王冠ロイヤルブラッドをめぐり、６人の貴族たちが争いを開始した年。エランとそのライバル・レッドワルトは、ともに当主として国王や他の反抗貴族と戦っている。しかし、国土の大半はいまだ国王エセルレッドの支配下にあり、反抗貴族の勢力も国王にくらべると、わずかでしかない。

選べる当主（カッコ内は支配領地No.）

ブランシェ家エラン（３～５）

ブランシェ家の当主。代々武官を務める家柄。政治力・軍事力とも高い能力を持つ。

ライル家レッドワルト（２・６・７）

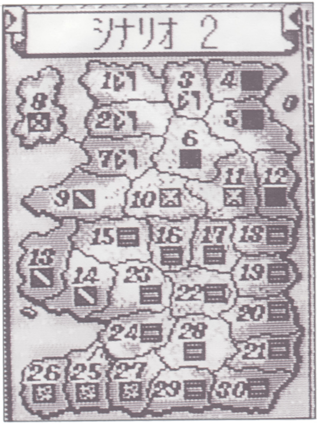
ライル家の当主。代代文官を務める家柄。文官だけあって、政治力は抜群である。

コーラル家ランフランク（25・26）

コーラル家の当主。その領地をフェリアス家のイリアスがひそかに狙っている。

クリサリス家ガッシュ（８）

クリサリス家の当主。政治力は低いが、軍事力は高い。小さな島から新王を目指す。



シナリオ 2
フェリアス家の危機

シナリオ1から5年後。レッドワルトとエランの抗争により、北方の境界線が変化した。フェリアス家イリアスは、コーラル家を倒すが、ランカシア家シアボルドに背後から押されて半島の隅に追いやられてしまった。国王から離反したティリアンは、島の中部に新たな家スレテートを興す。

ブランシェ家エラン（4～6・12）

アルクインとガウェインを新たに家臣に加え、領地も増やしている。

ライル家レッドワルト（1～3・7）

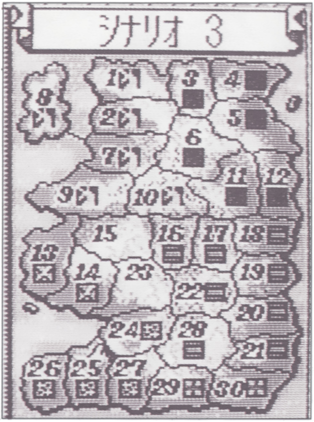
新たに3人の家臣を配下に加え、領地も増やし、その力はエランと互角。

フェリアス家イリアス（25～27）

結局、半島の隅へと追いやられてしまったが、再起を狙って、その力を蓄えている。

モーブル家レアンデル（9・13・14）

空白地に進出したが、強敵レッドワルト、エセルレッドにその領地を狙われている。



シナリオ３
ティリアンの戦い

シナリオ１から10年後。ジョスリンが独立してトルディン家を興し、国王と反抗貴族との勢力は均衡して、乱戦模様にある。ティリアンは西部のモーブル家を倒し、勢力をのばすが、東部の領地をエランとレッドワルトに追われてしまう。エランとレッドワルトは順調に領地を増やしている。

ブランシェ家エラン（3～6・11・12）

武力が高く、「仮面の騎士」の異名をもつオーウェンを、配下として迎える。

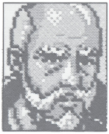
ライル家レッドワルト（1・2・7～10）

エランと争いつつも小島のクリサリス家を滅ぼし、６つの領地を手中に収める。

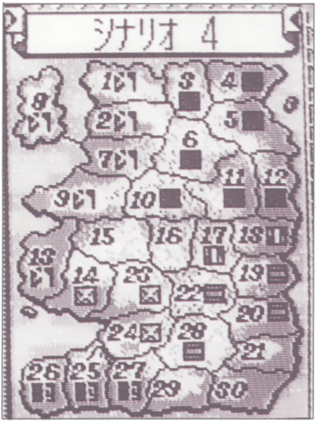
スレテート家ティリアン（13・14）

南下を目指すエランとレッドワルトに領地を追われた男。彼に残された道は？

トルディン家ジョスリン（29・30）



コーラル、モーブルと自分が仕えてきた家はすべて滅び、息子と娘をつれて独立。



シナリオ 4
ロイヤルブラッド

シナリオ1から15年後。野心家のペンドラゴンは兄エランを裏切り、国王の領主として叛旗をひるがえし、反抗貴族たちに牙をむく。いまやエラン、レッドワルトともその所領の数は国王を上まわり、両家が雌雄を決するのも、そしてその勝者と王家とが対決するのも、時間の問題である。

ブランシェ家エラン (3〜6・10〜12)

信頼していた弟に裏切られ、国王に対して、より強い闘争心をかきたてられる。

ライル家レッドワルト (1・2・7〜9、13)

着々と南下を進めてゆく。国王エセルレッドの領地にたどり着くのはいつの日か。

テュードリア家エアドリック (25〜27)

急に頭角を現した謎の青年。幼くしてさらわれたエセルレッドの息子という噂も。

ディアス家リアラッハ (17・18)

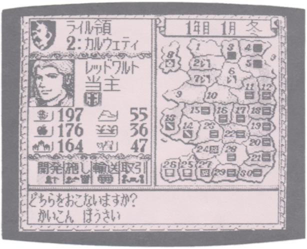
国王から独立した貴族の中では、もっとも優秀。エランの行く手に立ちふさがる。

ゲームの進め方

あなたの目的は、６つの宝石と王冠を集め、他国の当主たちを倒し、イシュメリア全土を制覇することです。そのためには次のような段階をおってゲームを進めていくのがよいでしょう。

国を豊かにする
↓ ↑
戦争をして領土を拡大する
↓ ↑
名声を上げて部隊を増強する
↓ ↑
６つの宝石と王冠を集める
↓
全国制覇へ

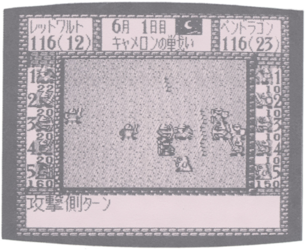
①国を豊かにする



まず、自分の国を豊かにするために、民政コマンド〈開発〉で領地の価値を上げましょう。こつこつと開発をして、秋に作物を収穫したら、兵士数と同じ数だけ残して、残りは〈取引〉で商人に売ります。開発→収穫→取引を繰り返してお金をためたら、〈施し〉で領民に作物を施し、統治度を上げてください。

領地の価値を上げることと同じくらい重要なのが、防災度を上げることです。このコマンドは金10というわずかなお金で実行できますが、防災度を甘く見てはいけません。イシュメリアでは大火事、大地震など、地域によって天災が発生しますが、防災度を上げておけば、その被害を抑(おさ)えられるのです。

②戦争をして領土を拡大



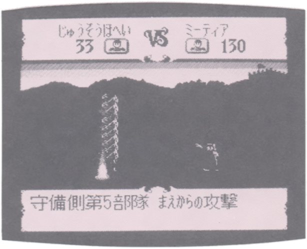
統治度が上がり、お金もいっぱいたまったら、次に実行するのは軍事コマンドです。来たるべき戦争にそなえて傭兵を雇ってください。そして戦闘の準備が整ったら、他国の情報を見て、戦争をする相手国を選び、戦争を開始！……戦争に勝ち、新しく手にいれた領土には、①の要領で民政をすることをお忘れなく。

戦いに必要な対外交渉

イシュメリア全土を手に入れるまでの道のりは決して平坦ではありません。他の貴族たちもあなたの領土を狙って戦争や謀略をどんどんしかけてきます。ただがむしゃらに戦いつづけるだけでは、そのような苦難を乗り越えることはできません。不戦同盟の締結など、対外的な交渉能力も必要です。

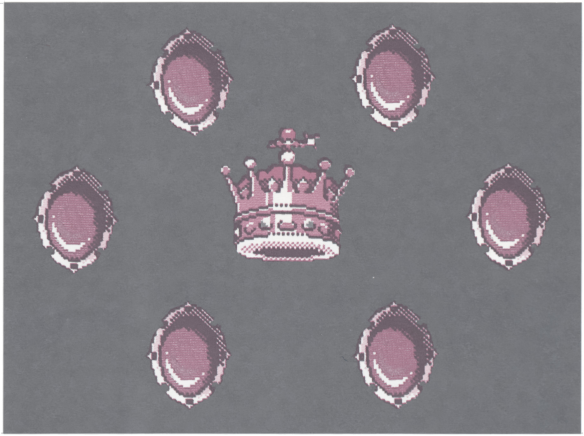
③名声を上げて部隊の増強

部隊は第1から第5まであり、第1～第4部隊は傭兵部隊、そして第5部隊はモンスター・魔術師・特殊傭兵隊で構成される部隊です。傭兵と違い、第5部隊を雇うためには、それぞれの部隊に応じた金を年4回（3・6・9・12月）支払う契約を行います。ただし、魔術師はアイテムとして存在するため、金はかかりません。



部隊によって差はありますが、第5部隊のもつパワーは強大です。戦闘に使えば、その威力を充分に発揮してくれますが、名声が低いのに強い第5部隊を雇うと、とんだしっぺ返しを受けることがあります。モンスターの場合には領地を荒らされ、特殊傭兵隊は雇った領地からいなくなってしまうので、気をつけてください。

④ 6つの宝石、王冠を集めよう



イシュメリアの王となるには、6つの宝石と王冠を一つにまとめなければなりません。その他コマンド〈情報〉で他国の当主や国王の人物データを見て、宝石や王冠を誰が持っているのかを探してください。そして、その持ち主の国を目指して戦いを挑みます。

⑤全国制覇へ

さて、いよいよクライマックスです。30国すべてをあなたの領地にしてください。6つの宝石、王冠を手に入れ、イシュメリア全土があなたの領地になったら、あなたは姫を塔から救いだすことができ、イシュメリアの新しい王となります。

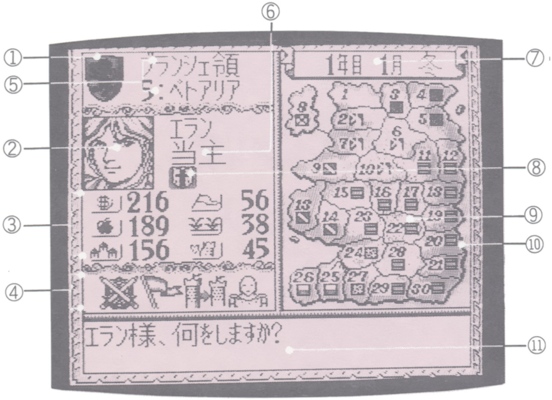
困ったときの「相談役」頼み

どのコマンドを実行したらよいのかがわからなくなったときには、コマンドを選ぶ前に、＋ボタンの↑か↓を押してください。ゲーム開始時にあなたが選んだ相談役が登場し、ゲーム進行への様々なアドバイスを与えてくれます。

イシュメリアのきまり

ここでは、画面の見方、データやコマンドといった
ゲームのルールについて説明します。
ゲームのルールを知らずに、
イシュメリアは制覇できません。

MAIN画面



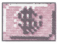
①紋章　②容姿　③領地データ　④メインコマンド
⑤当主名　領地ナンバー：領地名　⑥身分
⑦年・月・季節　⑧領地形態マーカー　⑨マップ画面
⑩貴族マーカー　⑪メッセージエリア

データ編

領地データ

それぞれの領地は、次のようなデータをもっています。

【金】

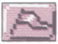


毎年９月に増え、増える量は、統治度・土地価値・領主の魅力などによって異なります。また３・６・９・12月に、領主に手当として金が支払われ、その量は、その領地の土地価値により異なります。商人に作物を売って増やせます。

【作物】

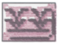
毎年９月に増え、増える量は、統治度、土地価値・領主の魅力によって異なります。３・６・９・12月に、俸禄（ほうろく）として兵士10につき作物１が支給されます。商人から買って増やせます。

【統治度】



これが高いと、毎年９月の金・作物収入が増加します。民政コマンド〈施し〉で上がります。

【土地価値】



これが高いと、毎年９月の金・作物収入が増加します。民政コマンドの〈開発〉で上がります。

【防災度】

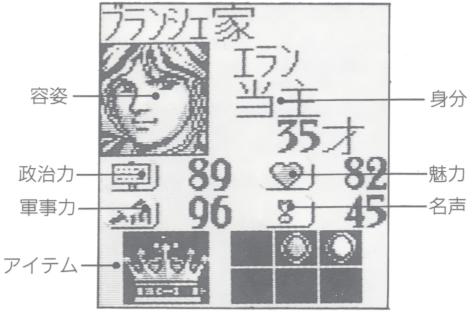
天災イベントの被害をおさえる度合いを表します。民政コマンド〈開発〉で上がります。

【兵士数】

軍事コマンド〈雇用〉で増やせます。俸禄として毎年３・６・９・12月に作物が支給されます。俸禄分の作物がないと兵士数が減ります。

人物データ

『ロイヤルブラッド』に登場する人物は、それぞれ次のようなデータをもっています（☆印は、当主のみがもつデータです）。



【政治力】　これが高いと、民政コマンド〈開発〉の効果が上がり、対外コマンドの〈同盟〉〈交渉〉〈計略〉〈調達〉が成功しやすくなります。

【軍事力】　これが高いと戦争時に有利です。また、対外コマンド〈同盟〉〈交渉〉〈計略〉〈調達〉が成功しやすくなります。

【魅力】　これが高いと、対外コマンド〈同盟〉〈交渉〉が成功しやすくなります。

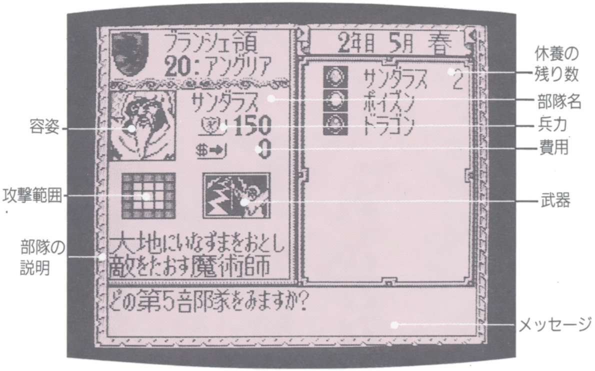
【名声】☆　対外コマンド〈調達〉を行ったり、戦争で自国の第5部隊が死ぬと、下がります。

【血縁】　当主と血縁(けつえん)関係にあると、マークが表示されます。血縁の人物は、当主が死亡したとき、後継者にすることができます。

【アイテム】☆　その人物が所有している宝石や王冠です。

第5部隊データ

第5部隊として戦争に参加できる魔術師・特殊傭兵隊（とくしゅようへいたい）・モンスターは、それぞれ次のようなデータをもっています。



【兵力】 特殊傭兵隊のように集団で構成されている場合は兵士数、魔術師のように単独の場合は体力を表します。

【費用】 第5部隊のメンバーとして登録させるために必要な金を表します。金は雇うときおよび毎年3・6・9・12月に支払います。

【攻撃範囲】 自分を中心として、攻撃できる範囲が赤く表示されます。

【武器】 自分が使う武器が表示されています。

【休養の残り数】 魔術師は戦いに参加すると、参加した月を含めて3カ月間の休養が必要です。休養が必要な残り月数が表示されます。

領地形態マーカー

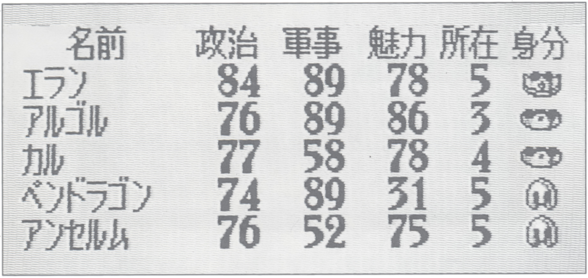
盾：当主（国王）がいる

剣：領主が統治

旗：当主が不在統治

城：委任(→P.34)によってコンピュータが統治

人物一覧マーカー



名前	政治	軍事	魅力	所在	身分
エラン	84	89	78	5	
アルゴル	76	89	86	3	
カル	77	58	78	4	
ペンドラゴン	74	89	31	5	
アンセルム	76	52	75	5	

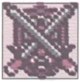
当主

領主

家臣

コマンド編

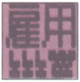
毎月、次のいずれかのコマンドの中から一つを選び、１度だけ実行します。ただし、☆のコマンドは、何度でも実行できます。また、△のコマンドは、当主以外は実行できません。



軍事コマンド

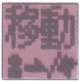
【戦争】

他国に攻め込みます。攻め込む国を選んでください。



【雇用】

傭兵を雇います。人数を入力してください。



【移動】

兵士・金・作物を、隣接する自国または空白地に移動します。移動先を選び、移動させる分量を決めてください。

【特別】

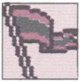
第５部隊のメンバーのうち、モンスターおよび特殊傭兵隊の契約・契約解除を行います。

◆けいやく

モンスターまたは特殊傭兵隊を雇います。雇いたい戦闘員を選んでください。契約金を支払い、戦闘員として第５部隊のメンバーとして登録することができます。

◆けいやくかいじょ

〈けいやく〉した戦闘員との契約を解除します。



民政コマンド

【開発】

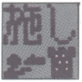
領地を開発・向上させます。

◆かいこん

領地の土地価値を上げます。金10が必要です。

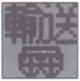
◆ぼうさい

防災度を上げます。金10必要です。



【施し】

領民に作物を施し、統治度を上げます。



【輸送】

味方の領地へ金・作物を輸送、または味方の領地から金・作物を受け取ります。軍事コマンドの移動とは異なり、味方の領地すべてに輸送を行えます。

【取引】 ☆

商人と作物の売買をします。物価には、たかい・ふつう・やすいの３つのレベルがあります。安いときに買い、高いときに売ると、もうけが大きくなります。

◆売る

商人に作物を売ります。売りたい作物の量を決めてください。売りすぎて兵士に支払う俸禄(ほうろく)分の作物が不足しないように注意してください。

◆買う

商人から作物を買います。いくら分買うか決めてください。

対外コマンド

【同盟】 △

他国と不戦同盟を締結、または同盟を破棄します。

◆どうめいていけつ

不戦同盟を結びたい他国の当主を選んでください。成功すると、不戦同盟が締結されます。同盟は一国としか結べません。すでに同盟国があるのに別の国と同盟を結ぼうとすると、元の同盟は破棄されます。

◆どうめいはき

締結した不戦同盟を破棄します。同盟国の領地には攻め込めないので、攻め込みたいときは、同盟を破棄してください。

【交渉】

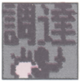
◆人物

他国の家臣または領主を自分の配下にします。配下にしたい人物のいる領地を選び、その家臣を選んで交渉してください。

◆こうふく

降伏させたい当主を選んでください。成功すると、相手が所有する領地とアイテム（王冠・宝石）がすべて手に入ります。

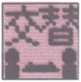
【計略】
他国の領地を荒らします。成功すると、その領地の総兵士数・統治度・防災度・土地価値のいずれかが下がります。



【調達】
隣接する他国の領地から金および作物を奪います。調達を行うと、調達を行った当主の名声が下がります。

その他コマンド

【情報】 ☆
自国の領地の状態や人物・第5部隊のデータを見ます。他国の領地の第5部隊のデータは見れません。



【交替】 ☆△
領主の交替を行います。

【委任】 ☆
領地をコンピュータに委任して統治させます。

【探索】
他国の領地の第5部隊に関する情報を手に入れます。金5必要です。アイテムが手に入ることもあります。

戦士に捧げる
バラード

さて、いよいよ戦争についての説明です。

戦は勝つためにするもの。

しかし、勝利の道もまず一歩から。

戦闘方法を確実にマスターして、自分の領地を増やしましょう。

戦争の発生

他国に攻め込んだり、自国に攻め込まれると、戦争が発生します。

攻撃側は、軍事コマンド〈戦争〉を選び、攻め込む領地を決めます。次に連れていく傭兵の人数、第５部隊、もっていく作物の量を決めます。

守備側は、攻め込まれると、応戦するか、退却するか、降伏するかを選びます。

応戦する……次ページのような戦争画面に切り替わり、戦闘が開始されます。ただし、傭兵・作物のどちらか、あるいは両方が０の場合には、応戦はできません。

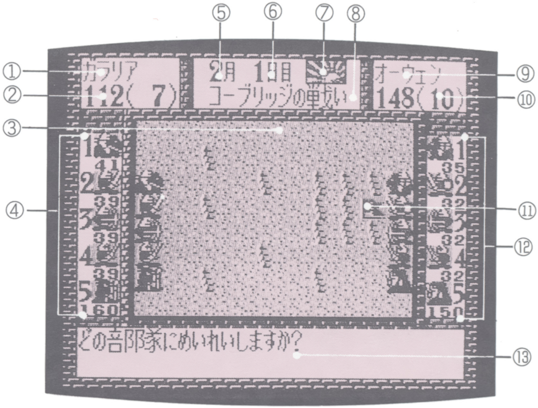
退却する……本拠地（当主のいる領地）か隣接領地かのどちらかを選びます。隣接領地が複数ある場合は、マップ上で選択します。

降伏する……その領地とそこに属する一切が、攻撃側のものとなります。傭兵・作物のどちらか、あるいは両方が０の場合以外には、選択できません。

戦闘の流れ

戦争発生 → 戦闘 → 勝敗決定 → 戦後処理

戦争画面



①攻撃側統率者　②作物の量　③戦場フィールド
④攻撃側部隊とそのデータ　⑤戦闘を行っている月　⑥経過日数
⑦時間グラフィック　⑧戦場となっている領地名
⑨守備側統率者　⑩作物の残り日数　⑪本陣
⑫守備側部隊とそのデータ　⑬メッセージ

部隊について

守備側、攻撃側とも、第１～５の５部隊をもっています。ただし、モンスターや特殊傭兵隊と契約しているか、宝石魔術師などを所有していないと、第５部隊はありません。
部隊によって、直接攻撃（隣接する部隊を攻撃する）・間接攻撃（ひとつおいた先の部隊を攻撃する）をとります。直接攻撃は攻撃された側の反撃を受けます。また、第５部隊の中には、攻撃を行うと兵力や体力を消耗するものもあります。

第１部隊（重装騎兵）……直接攻撃
長槍を構えての体当り攻撃が得意。重装歩兵や長弓兵よりも攻撃力があります。

第２・４部隊（重装歩兵）……直接攻撃
攻撃力は重装騎兵より低いが、柵を作ることができます。

第３部隊（長弓兵）……間接攻撃
長弓を使った間接攻撃を行います。その攻撃力は、重装騎兵の攻撃力と同じくらいの強さです。

第５部隊（モンスター、特殊傭兵隊、宝石魔術師）
攻撃方法・攻撃範囲は部隊によって異なります。その攻撃力は、すべての部隊の中で最強です。くわしくは「伝説の竜を求めて」を参照してください。

地形

戦場フィールドの地形には、次の8種類があります。

草原・橋……すべての部隊が進入できます。

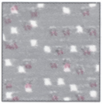
城壁……進入できません。

木・川・岩……進入できません。ただし第5部隊のガーゴイルやワイバーンはこれを越えて移動することができます。

柵……進入できません。すべての部隊が柵を壊すことができます。重装歩兵部隊のみ柵を作ることができます。

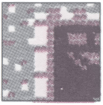
本陣……敵の本陣に進入すると、勝利となります。

▼草原

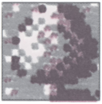


▼橋

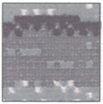
▼城壁



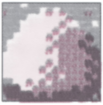
▼木



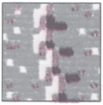
▼川



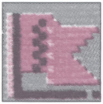
▼岩



▼柵



▼本陣



勝敗条件

戦争は、以下の場合に勝敗が決まります。

・敵が退却した場合

・敵の本陣に進入した場合

・敵の全部隊を全滅した場合

・作物がなくなった場合

・５日間戦っても決着がつかなかった場合（守備側の勝利）

戦闘の進め方

戦場では１日に、朝・午前・午後・夜の４回、ターンが回ってきます。プレイヤーは移動や攻撃などのコマンドを実行します。

①ターンが回ってきたら、＋ボタンで、コマンドを実行する部隊を選択します。どの部隊からでも実行できますが、それぞれ１度しか実行できません。実行済みの部隊には×印が表示されます。

②移動先を指定してAボタンを押します。移動したくないときはBボタンを押してください。このとき、攻撃範囲内に敵がいれば、攻撃したり、柵(さく)を作ったり壊したりすることができます。攻撃は、前く横く後ろからの順に大きなダメージを与えることができます。移動以外に何もしない場合は、待機を選択してください。攻撃を実行すると、戦闘画面が表示されます。戦闘画面では、攻撃を実行した側が右側に、攻撃を受ける側が左側に表示されます。また、移動先を指定した後にそれを修正したいときは、Bボタンを押してください。

③移動終了後、攻撃範囲内に敵がいれば、続けて攻撃したり、柵を壊すことができます。重装歩兵部隊は、柵を作ることもで

きます。
④ターンを終えるときには、Bボタンを押して終了を選びます。このとき、自動モード・戦闘画面・退却を選ぶこともできます。
自動モード……戦闘の操作をコンピュータに任せます。ターンの開始時に秒読みがされますので、その間に何かボタンを押すと、自動モードは解除されます。
戦闘画面……戦闘画面を見るか見ないかを選びます。ゲーム開始時は「みる」になっています。
退却……退却する領地の番号を選んでください。本拠地へ退却する場合は、金・作物・兵士はもっていくことができず、領主のみが逃げ帰ることになります。本拠地以外へ退却する場合は、残っている作物・兵士はもって帰ることができます。

戦後処理

攻撃側が勝った場合には、戦場となった領地は攻撃側のものとなり、攻撃側の統治者は、そのままその領地の統治者となります。このとき、敗北した統治者を捕らえられることがあります。このとき、勝利側の統治者は、敗北側の当主に身代金を要求し、身代金が支払われると、捕らえられた統治者は釈放(しゃくほう)されますが、支払われなかった場合には次のような処置を行います。

かしん……配下の家臣とします。断わる者もいます。

にがす……逃がされた統治者は、他の家に引き取られるか、イシュメリアを去ります。

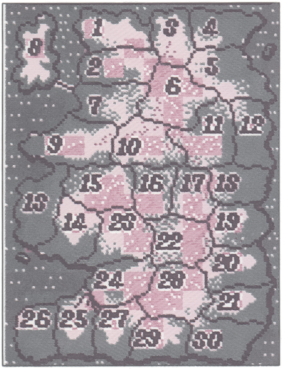
ついほう……イシュメリアから追放します。以降ゲームには登場しません。

チャンスは
1日にしてならず

ゲームの進行は、コマンドの実行や他国の当主の動き以外に、
天災などのイベントによって大きく左右されます。
イシュメリアでは、天災イベントとモンスターが出現する
モンスターイベントが起こります。

天災イベント

イシュメリアは、地域によって起こる天災が異なります。天災により被害を受けた領地には、貴族マーカーの位置に災害マーカーが点滅します。



大雪地帯（1～5国）

北方に位置しているため、12月に大雪が降ることがあります。大雪が降った領地では、統治度・土地価値・防災度が下がります。

森林地帯（7・9・10・13～15国）

この地方では、9月になると大火事が起こることがあります。大火事が起こると、領地の金・作物・総兵士数・統治度・土地価値・防災度が下がります。

河川地帯（17～22・28・29国）

この地方には河川が多く、6月に大水が発生することがあります。大水が発生した領地では、金・作物・総兵士数・統治度・土地価値・防災度が下がります。

火山地帯（24～27国）

この地方の中央には火山があり、3月に大地震が起こる危険性があります。大地震が起こった領地では、総兵士数・統治度・土地価値・防災度が下がります。

疫病（すべての地域）

3・6・9・12月には疫病が発生することがあります。疫病が発生した領地では・総兵士数・統治度・土地価値・防災度が下がります。

モンスターイベント

ゲームの進め方によって、イシュメリアの神がつかわすモンスターによるモンスターイベントが起こります。民政をして国を豊かにしていると、ラッキーモンスターが、戦闘要員の雇用や戦争ばかりしていると、イーヴルモンスターが現れ、領地データにさまざまな影響を及ぼします。軍事にばかり気をとられていると、とんでもないイーヴルモンスターが現れるので、注意しましょう。

民政中心の場合

〈ラッキーモンスター〉

パスハ

ユニコーン　グウレイグ

ファーゴルタ　レプラホーン　フェイ

エルフ　レッドキャップ

〈イーヴルモンスター〉

ブラックアニス　ピクシー

オヒシュキ　ホブゴブリン

シュリーカー　バンシー

軍事中心の場合

☆ラッキーモンスター☆

エルフ

統治度UP

妖精。弦楽器で美しい音楽を奏でる吟遊詩人です。人々に領主を讃える歌を聞かせて、統治度を上げてくれます。

レッドキャップ

土地価値UP

赤い帽子をかぶった小人。悪さのつもりでいたずらをしますが、彼が通ったあとの土地は、肥えた土地になり、土地の価値が上がります。

ファーゴルタ

作物UP

食べ物を与えると幸運をもたらす、やせ衰えた妖精。国じゅうをめぐり歩き、良い行いをする人に作物をもたらしてくれます。

レプラホーン

金UP

いつも靴を作っている働き者の妖精。赤い三角帽子をかぶった老人の姿をしています。つかまえると、金がたくさん入った壺が手に入ります。

フェイ

総兵士数UP

誇りある騎士たちを育て、試し、守り、その死を見守る、若く美しい女の妖精。領地内の義勇兵を集めてくれます。

ユニコーン

政治・軍事力UP

一角獣。ユニコーンと出会うのは困難ですが、出会えると、邪悪な力を払ってくれるとされています。領主の政治・軍事力を上げてくれます。

グウレイグ

魅力・名声UP

湖の貴婦人。湖水に棲む青白い金髪の乙女で、黄金の小舟と櫂で湖をめぐっています。領主の夢の中に現れ、魅力と名声を上げてくれます。

☆イーヴルモンスター☆

ブラックアニス

統治度DOWN

人喰い魔女。真っ青な顔と、鉄でできた長く白い牙が特徴です。子供をさらっていくといわれ、彼女が現れると、統治度が下がってしまいます。

ピクシー

土地価値DOWN

妖精。手に乗るほど小さな小人で、緑色の目にいたずらっぽい笑みを浮かべています。いたずらが好きで、土地の価値を下げます。

オヒシュキ

作物DOWN

家畜を喰い荒らす水の精。人間に滅ぼされた水の神のなれのはてとされ、馬の姿をしています。作物を減少させます。

ホブゴブリン

金DOWN

邪悪な妖精。性格がねじくれていて、道行く人人に魔法をかけてはいつも金品を奪い取ります。領主の前に現れて、金を奪っていきます。

シュリーカー

総兵士数DOWN

「悲鳴をあげる者」の意。金切り声で人を死に至らしめる怪物が悲鳴をあげるのは死の前ぶれで、その声を聞いた兵士たちは死亡します。

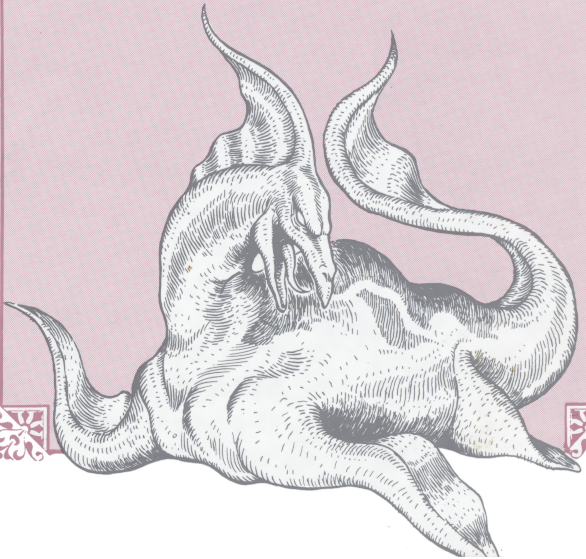
バンシー

家臣１人死亡

人の死を予言する「泣き叫ぶ女」。貴族の家に棲む守護妖精の一種で、その家の者が死ぬときに前ぶれとして現れます。

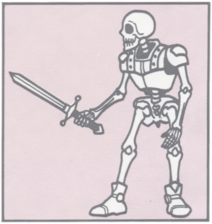
伝説の竜を求めて

戦争時に威力を発揮する第５部隊のメンバーたち。
彼らはそれぞれ攻撃方法や戦いに用いる武器が
異なります。



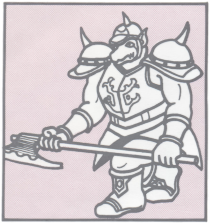
モンスターたち

『ロイヤルブラッド』の世界には、とてもユニークなモンスターたちが現れます。ちょっとここで、彼らのプロフィールを紹介しましょう。集団で構成されるモンスターと、単独のモンスターの2種類があります（☆は集団で構成されるものです）。



スケルトン☆

動くがいこつ。何者かによって、命を分け与えられ、操られている。モンスターの中ではかなり弱く、いつも数体でまとまって行動している。武器は、生前(せいぜん)に使用していた剣。



オーク☆

J・R・R・トールキンの『指輪物語』に、悪役として登場する。豚のような顔をして、口から牙(きば)を生やしている。短足だが、走るのは速く、タフである。斧(おの)が武器。

オログハイ☆

トロールの一種。馬の蹄鉄(ていてつ)を簡単に曲げてしまうほど力が強い。一般のトロールと違って顔や手足が長く、日光の下でも行動できるという特徴を持つ。鋭い爪で攻撃。

ガーゴイル☆

悪魔のような石像。人間と鳥を合成したような姿をしていて、尖（とが）ったくちばしと翼を持ち、鋭い爪や牙で空から襲いかかってくる。重装歩兵部隊の作った柵（さく）など通用しない。

バグベア

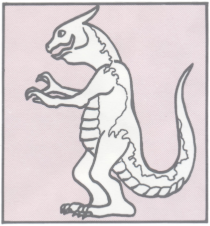
ゴブリンの一種。人間（特に子供）をおどかすのが何より好き。黒い毛むくじゃらな姿をしている。いたずら好きな妖精。ゲーム中ではとてもコミカルな動きで笑わせてくれる。

ファハン

高地地方でよく見られる巨人。頭の中央から一房（ひとふさ）の毛が伸びていて、胸からはたった一本の腕をはやしている、一つ目のモンスター。岩を投げて攻撃してくる。

オーガ

人喰い鬼の一種。中世騎士物語によく登場する巨人。C.ペローの『長靴をはいた猫』にも登場する。体が大きく力が強く、怖い顔をしている。こん棒をふりまわして襲いかかる。



サラマンダー☆

火の精霊。小さなトカゲの形をしていて、火山や溶岩など炎の中に棲息(せいそく)している。翼のないドラゴンのようなモンスター。

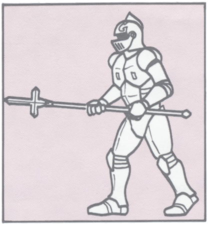
ワイバーン

飛龍(ひりゅう)。翼をもった二本足のドラゴンのこと。騎士の紋章(もんしょう)にも描かれている。羽で風を起こして敵を吹き飛ばす。ガーゴイルと同じく、柵(さく)を作っても飛び越えてくる。

特殊傭兵隊

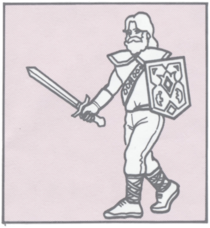
軍事コマンド〈雇用〉で雇う傭兵と違って、特殊能力を持った傭兵隊です。傭兵隊には、直接攻撃するものと間接攻撃を行うものがあります。

直接攻撃



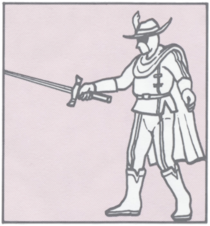
パイクス

歩兵の対騎兵用武器として有名な「パイク」と呼ばれる長槍を使う傭兵隊。パイクの柄はとても長く、騎兵に対する場合だけでなく、歩兵が相手の時でも大きな効果を発揮する。



ランツクネヒツ

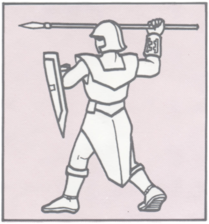
彼らの特徴は、美しい出で立ちとは正反対の命知らずな戦いぶり。彼らは激しく剣で突く攻撃をくりだし、その攻撃を受けたものは思わず後退してしまう。「カッツバイゲル」と呼ばれる剣を用いている。



ハイランダース

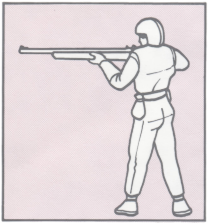
その強さはイシュメリア随一といわれている。目にもとまらぬほどのすさまじい速さで何度も剣を振り降ろしてくるのだ。傭兵隊の中では、ぜひ味方にしたい部隊といえる。

間接攻撃



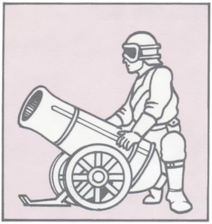
ピルムス

「ピルム」と呼ばれる投げ槍を用いる傭兵隊。ピルムの特徴は普通の投げ槍よりも穂先が短いこと。遠方にいる敵にピルムを投げ、それによって先制攻撃を加えることができる。



シューター

火縄銃を使う傭兵隊。先込め式の単発銃を撃つ。ピルムスよりははるかに大きな威力があるが、ガンナーの用いる大砲とは比べものにならない。



ガンナー

この世界の最新武器である「大砲」を使う傭兵隊。攻撃力では大砲に勝るものはない。大砲に対する防御手段はまだ完成しておらず、この砲兵隊の前にはなすすべもないのだ。

宝石魔術師

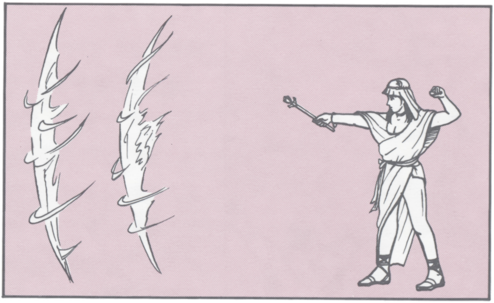
第5部隊の中でもその力が飛び抜けて大きいのは、ここで紹介する宝石魔術師たちです。しかし、1度戦争に参加した（戦闘を行った）宝石魔術師は、以降2カ月は戦争に参加させずに休養させなければなりません。王女アヴェールによって王冠から外され、イシュメリア各地に飛び散っている彼らは、他の第5部隊のメンバーとは違って、アイテムとして存在するため、維持するための金は不必要です。

ポイズン　宝石の色：ホワイト

紫色の毒の霧を吹き、空中に毒をまき散らして、敵にダメージを与える魔術師。その霧は敵にまとわりつき、誰もその魔力から逃れられないといわれています。霧の毒は、呼吸によって相手の体内に入り、内部から弱らせていきます。

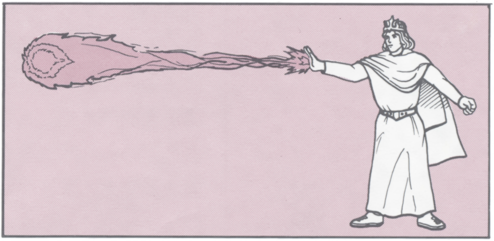
チル　宝石の色：パープル

氷の魔力を持つ女魔術師。彼女に魔法をかけられた者は、超低温によるダメージと、刃のように鋭い氷のかけらによって受ける傷との両方の被害にあいます。



マシェーティ　宝石の色：スカイブルー

風を武器に使う女魔術師。超高速のつむじ風が真空(しんくう)を作り、その力は何ものをも切りさくと言われています。日本でいう「かまいたち」(空中の真空部分に触れ、皮膚が鎌(かま)で切られたように裂ける現象）と同じものかも知れません。



フレイム　宝石の色：オレンジ

炎の魔力を持った魔術師。手に持っている魔法の珠(たま)から青白い炎を吐き出して、その熱で敵を倒します。かなりの修練(しゅうれん)を必要とする魔法で、魔術師としては中級の実力をもっています。

サンダラス

宝石の色：グリーン

大地に稲妻（いなずま）を落とす魔術師。天候を操り、稲妻を呼び、それを自由に降らせます。彼が稲妻を落とすと、光と衝撃が敵に襲いかかります。天から降る稲妻は地上に降り降ろされた神の武器であり、この魔法は高等な魔術師しか修得できません。

ミーティア

宝石の色：ダークブルー

隕石（いんせき）を生み出す魔術師。敵の頭上に流星を落下させる魔法を使います。大宇宙にちりばめられた星々を操る魔法が使える魔術師は、イシュメリアの国中を探しても彼しかいません。彼はこの国では最強の魔術師なのです。

パスハ

神のつかいの水竜。本当に良い行いをする清い心を持った当主の国に現れ、一度だけ力を貸してくれる守護神として登場します。

王冠ドラゴン

遠い昔、邪悪な魔法使いザミエルによって呼び寄せられた、火を吹く龍。その炎はイシュメリアを焼きつくしてしまうかに見えましたが、パスハらの活躍によって王冠に閉じこめられてしまいました。

コマンド一覧

コマンド	サブコマンド	内容
軍事	戦争	隣接する他国の領地に攻め込む。
	雇用	傭兵を雇う。
	移動	隣接する領地または空白地に兵士・作物・金を移動する。
	特別	第5部隊のメンバーのうち、モンスターおよび特殊傭兵隊の契約・契約解除を行う。
	(けいやく)	モンスターまたは特殊傭兵隊を雇う。
	(はずす)	モンスターまたは特殊傭兵隊との契約を解除する。
民政	開発	領地の開発を行う。
	(かいこん)	領地の土地価値を上げる。金10が必要。
	(ぼうさい)	防災度を上げる。金10が必要。
	施し	領民に作物を施し、統治度を上げる。
	輸送	味方の領地へ作物・金を輸送、または味方の領地から作物・金を受け取る。
	取引	商人との作物の売買を行う。
	(売る)	商人に作物を売る。
	(買う)	商人から作物を買う。
対外	同盟	他の当主と不戦同盟の締結・破棄を行う。
	(ていけつ)	不戦同盟を結ぶ。
	(はき)	締結した不戦同盟を破棄する。
	交渉	戦争ではなく、話し合いや圧力で自国を有利にする。
	(じんぶつ)	他の当主に仕えている家臣または領主を自分の配下にする。
	(こうふく)	降伏を要求する。成功すると、相手の所有する領地とアイテムが手に入る。
	計略	他の貴族の領地を荒らす。成功すると、その領地の総兵士数・統治度・防災度・土地価値のいずれかが下がる。
	調達	隣接する他国の領地から金および作物を奪う。
その他	情報	自分の領地の状態や人物・第5部隊のデータを見る。 他家の第5部隊のデータは見られない。
	交替	領主の交替を行う。
	委任	領地をコンピュータに統治させる。
	探索	他の領主の領地の第5部隊に関する情報を手に入れる。同時にアイテムが手に入ることもある。

第5部隊一覧

種類・名前	武器	特徴
モンスター		
スケルトン	生前使用していた剣	動くがいこつ。かなり弱い。
オーク	斧	豚のような顔をしたモンスター。斧を振り降ろして闘う。
オログハイ	爪	トロールの一種。鋭い爪で攻撃。
ガーゴイル	爪・牙	空から攻撃。「さく」や「木」などの障害物を飛び越す。
バグベア	おどかす	ゴブリンの一種。いたずら好き。
ファハン	岩投げ	岩を投げて攻撃する一つ目の巨人。
オーガ	こん棒	人喰い鬼の一種。こん棒をふりまわして襲う。
サラマンダー	炎	翼のないドラゴンのようなモンスター。炎を吐いて攻撃する。
ワイバーン	風	翼をもった二本足のドラゴン。羽で風を起こして敵を吹き飛ばす。
特殊傭兵隊		
パイクス	長槍	騎兵だけでなく、歩兵に対しても大きな効果を発揮。
ランツクネヒツ	剣	命知らずな戦いぶり。剣で突いて攻撃。
ハイランダース	剣	すさまじい速さで剣を振り降ろして攻撃。
ピルムス	投げ槍	遠方にいる敵に投げ槍を投げて攻撃。
シューター	火縄銃	先込め式の単発銃を撃つ。
ガンナー	大砲	特殊傭兵隊の中では1番強い。大砲はこの世界の最新技術。
魔術師		
ポイズン	毒の霧	空中に毒をまき散らして敵にダメージを与える。
チル	冷気	冷たい空気で、敵を凍りつかせる女魔術師。
マシェーティ	風	超高速のつむじ風で敵を切りさく女魔術師。
フレイム	炎	魔法の珠から炎を吐き出し、その熱で敵を倒す。
サンダラス	稲妻	稲妻を呼び、それを自在に操ることのできる魔術師。
ミーティア	隕石	隕石を生み出し、敵の頭上に流星を落下させて攻撃する。
その他の部隊		
パスハ	水	水龍。正しい行いをするものの前に現れ、一度だけ力を貸す。
王冠ドラゴン	火	パスハらによって王冠に閉じこめられた凶悪なドラゴン。

■使用上のご注意

次の注意事項をよく守り、正しくお使いください。

1．カセットの交換は、電源を切ってから行ってください。

2．使用後は、ACアダプタをコンセントから抜いてください。

3．故障の原因となるので、次のことはしないでください。

①極端な温度条件の下での使用や保管

②強いショックを与えたり、分解すること

③端子部に直接手をふれたり、水でぬらすこと

④シンナー、ベンジンなどの揮発油でふくこと

4．テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。

5．長時間ゲームをするときは、2時間ごとに休憩しましょう。

■トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ゲームカセットに、故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

なお、サウンドウェア（CD）の交換はご容赦願います。

1．製造段階での問題など、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障など、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3000円にて有償交換いたします（事情により、有償交換価格を変更することがあります。ご了承ください）。

3．お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換などには、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●通常の封筒・小荷物などに現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3

株式会社　光　栄　FC『ロイヤルブラッド』ユーザー係

索引

ゲームの背景…………………… 3～8
ゲームの設定……………………10～12
シナリオ説明……………………15～18
ゲームの進め方…………………19～24
画面説明……………26、28、29、30、37
データ……………………………27～30
コマンド…………………………31～34
部隊………………………………38
地形………………………………39
戦争の流れ ………………36、40～42
天災イベント……………………44
モンスターイベント……………45～48
モンスター………………………50～52
特殊傭兵隊………………………53、54
宝石魔術師………………………55～58
パスハ……………………………59
王冠ドラゴン……………………60

参考図書

『イシュメリア聖戦史』作成にあたり、
以下の諸図書を参考にしました。
『幻想世界の住人たちⅠ』健部伸明と怪兵隊著（新紀元社）
『幻の戦士たち』市川定春と怪兵隊著（新紀元社）
『ケルト妖精物語』W・B・イエイツ著（ちくま文庫）

オペレーションマニュアル『イシュメリア聖戦史』

©1991 KOEI Co.,Ltd. FC110001

KOEI

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。
このカセットを無断で使用すること及びゲームの映像、
内容等を出版、放送、上映等に使用することを禁じます。
©1991 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN.

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3